

ATARI

10 CLUB MAGAZIN

DM 1,50

4/83

ATARI 800 XL — geballte Computerkraft
Neue Hits für die Atari Computer Systeme
JOUST! BATTLEZONE! MOON PATROL! ASTERIX!

Mit Riesen Poster!

Centipede WM:
Superfinale der Profis
Atari Mal Tafel:
Kunst auf dem Computer



Die Prominenz spielt ATARI



Klaus Ollmann (Managing Director Atari Elektronik GmbH) und Michael Schanze

INHALT

Superprofis

In München kämpften die Landesmeister aus 22 Ländern um Platz und Sieg bei der Centipede-Weltmeisterschaft. Das Atari-Club-Magazin war für Euch dabei ... **4**

Videospielszene

News, Informationen, Post-Box, Nachrichten, Aktuelles aus dem Clubleben ... **5+18**

Computerkraft

Professionelles Arbeiten mit dem Atari-Computer? Dieser Wunsch wird jetzt bald Wirklichkeit mit dem neuen Atari 800 XL Computer System ... **6**

Poster

Ein Traum-Motiv im Sonderformat haben wir diesmal für Euch ausgewählt. Einfach neu! **10/11**

Computer-Club

Ob es nun um neues Zubehör für die Atari-Computer-Systeme geht, um Fragen und Antworten unseres Mr. Bit oder einen traumhaft schönen Urlaub, in dem man auch noch den Umgang mit den Atari-Computern lernt, hier findet Ihr Wichtiges und Informatives ... **12**

Hits

Auf diese Spiele freuen sich alle ATARI-Fans. Wir stellen Euch die vier neuen Cassettensätze für das ATARI CX 2600 Computer System in Wort und Bild vor ... **14**

Mol Total

Kunst auf dem Computer? Kein Problem mit der neuen Atari Mol-Total, auf der die schönsten Zeichnungen und Bilder in vollen, seltenen Farben entstehen. Gleich mal nachschlagen ... **17**

Gewinner

Das Finale der Freundschaftswerbung rückt immer näher. Die Gewinner dieser Lösungsrunde (schon nachgesehen?) sind natürlich auch im Großen Topf bei der Auslosung des Superpreises. Also — mitmachen und gewinnen ... **19**

Liebe Clubmitglieder,

die vergangenen Wochen standen wiederum ganz im Zeichen von Centipede. Über das großartige Finale in München findet Ihr auf den folgenden Seiten einen ausführlichen Farbbericht.

Der Tausendfüßler wird Euch sicherlich auch künftig begeistern. Langsam aber sicher steht er im Schatten der neuen ATARI-Hits, die wir Euch in dieser Ausgabe vorstellen: MOON PATROL ist endlich da, BATTLEZONE erfreut sich enormer Beliebtheit und JOUST, das mittelalterliche Turnier der fliegenden Straußenritter begeistert alte und junge Fans gleichermaßen. Nicht zu vergessen der lebenswerte Comic-Held ASTERIX, der gemeinsam mit Freund Obelix römische Souveräne einsammelt. Für dauernden Spielspaß mit ATARI ist gesorgt.

Tolle Rekorde findet Ihr bei den News. Es ist schon fantastisch, zu welchen Leistungen ATARI-Fans fähig sind und mit welcher Hingabe Ihr Eure Lieblings-Cassetten spielt.

Für die Computereure unter Euch — und selbstverständlich alle jene, die es werden wollen — haben wir viele Überraschungen. Wir berichten über das neue ATARI 800 XL Computer System, zeigen, was es an Zubehör gibt und rufen zu einer Aktion auf, die ihnen gleichen sucht. Aber wir wollen nichts vorwegnehmen!

Weihnachten steht vor der Tür, Gelegenheit für alle Freunde, ihre ATARI-Spielsbibliothek zu erweitern oder zum Computer zu kommen. Jetzt aber erst einmal viel Spaß beim Lesen, natürlich beim ATARI-Spielen und erst dann einen schönen Gabentisch zu Weihnachten!

Herzlich Euer

Captain ATARI

IMPRESSUM

Das ATARI Club Magazin erscheint vierteljährlich herausgegeben und verantwortet KONE Elektronik GmbH, Betriebsle 20, 2000 Hamburg 60. Clubanschrift Postfach 60/148, 2000 Hamburg 60.

JOUST® WILLIAMS 1982, manufactured under license from Williams Electronics Inc., MARIO BROTHERS® Nintendo 1982, 1983, MOON PATROL® Williams 1982, manufactured under license from Williams Electronics Inc., ASTERIX® 1983 Les Editions ALBERT RENE, GOSCINNY & UDERZO.

CLUB MAGAZIN NEWS



Superfinale der Profis

Das war eine Weltmeisterschaft wie aus dem Bilderbuch! Aus 21 Ländern waren sie nach München gekommen, die 35 weltbesten Centipede-Spieler, um den Meister der Meister in zwei Altersklassen auszuspüren. Die Videospielkönner, die bereits die Landesmeisterschaft errungen hatten, zeigten, wie der Tatzelwurm in kurzer Zeit zu bezwingen ist. Nobel das Umfeld des Wettstreits: Das Sheraton-Hotel. Perfekt Organisation und Ablauf. Großartig die Stimmung und die Ergebnisse, trotz mancher Enttäuschung.

Für die beiden deutschen Teilnehmer stand viel auf dem Spiel: Der Weltmeistertitel sollte im Lande bleiben. Ihre Daumen waren in diesen Tagen quasi die „Daumen der Nation“. Beide hatten schon einmal in einem Videospiel-Finale gestanden, der Meister der Juniorenklasse, Klaus Wolf aus Neussied, und Josef Streier aus Thier, Deutscher Seniorenmeister. Beide blickten dem Ereignis gelassen entgegen — zunächst zumindest. In Berlin, unter dem Funkturm, hatten sie Können und Nervenstärke bewiesen. Was sollte da anders sein?

Am 13. September präsentierten sich München von seiner Schokoladenseite: Strahlender Himmel, vergnügte Stimmung in der ebenso gemieteten CENTIPEDE-Straßenbahn, die die Teilnehmer durch die bayen-

sche Metropole brachte. Ein Erlebnis für Yu Im Kah aus Malaysia, für Shui Fan Or aus Hongkong und Angel Ramos aus Puerto Rico, die die weitesten Anreisewege hinter sich gebracht hatten, und nun staunend die Stadt besaßen. Die letzte Entspannung vor dem Finale der Profis bot der Besuch im Traumzirkus: Das Spielhobby war in diesen Stunden zumindest etwas gedämpft. Doch noch Erde der Vorstellung: „wie heißt es so schon im Geschäftsleben?“, „Die Konkurrenz schläft nicht!“, Das galt auch hier. Folgenreich wurde in 35 Zimmern des Sheraton tief in die Nacht gespielt. Keiner der Meisterschaftsanwärter ließ sich die Trainingschance entgehen, auch wenn dem einen oder anderen die Hände schmerzten.

Bereits früh am Morgen des 14. September raste Centipede wieder über die Bildschirmen an den Trainingspielschirmen in der Halle. Prüfende Blicke auf die Leistungen der Mitbewerber, Einschätzung der eigenen Möglichkeiten, Beurteilung der Spieltechniken. Zuversicht hier — Skepsis da. Die Kandidaten in den letzten Stunden vorm Start. Gegen Mittag zeichnete sich dann Spannung, ja Nervosität auf den Gesichtern der Meister ab. Und dann: hief der Count down unerlässlich.

In der Mitte des großen Ballsaals waren zehn Spielschirme kreisförmig aufgebaut, vor allem drängenden Zuschauern durch eine Abspernung gesichert. So blieben den Spielern genügend Bewegungsraum, hatten die Schiedsrichter Rückendeckung und konnten die Übersicht behalten. Wie nötig die Abspernung war, zeigte sich wenige Minuten nach Beginn der ersten Vorentscheidungsrunde der Junioren. Kaum konnten die ersten Ahs und Ohs, bildeten sich Menschenströme an den entsprechenden Spielschirmen. Jeder der Zuschauer wollte ganz dicht am Bildschirm sein. Die Traube wuchs zunehmend in Bewegung, sobald der Moderator den jeweiligen Hochpunktstand verkündete. Die Begier der Asse behielten die Konkurrenz im Auge, sporteten an oder beknügelten wo nötig.

Niemanden um Soul hielt es auf dem Platz, als die letzten Spielminute angekünd-



Ober: Auf der festlich geschmückten Bühne des großen Ballsaals im Sheraton sind die Erstplatzierten zur Siegerehrung angetreten. Links: Unser Junioren-Meister Klaus Wolf im Gespräch mit Michael Schanze



Ober: Konzentration in der Vorentscheidungsrunde. Klaus Wolf gibt sein Bestes. Unten: Besessen im Spiel — Josef Sträter

git wurde Strahlende Gesichter und Euforiaschreie! Die Anspannung machte sich immer stärker bemerkbar. Dann die zweite Junioren-Vorentscheidungsrunde, nervenaufreibende zwanzig Minuten. Nur sechs der zwanzig Spieler würden ins Finale kommen. Ein Kopf-an-Kopf-Rennen beendete sich an zwischen Klaus Wolf und dem Spanier Sergio Munoz. Mit knapp 7.000 Punkten Vorsprung schaffte Klaus den Sprung ins Finale. Noch nur drei Minuten war für Fabrizio Pers aus Italien die Centipede-Welt nicht mehr in Ordnung: 9848 Punkte — aus der Trauer von der Meisterschaft.

Der Punktstand nach der zweiten Vorentscheidungsrunde: Shui Fan Or, Hongkong führte überlegen mit 241.419 Punkten, (viele Zuschauer sahen ihn zu diesem Zeitpunkt als Centipede-Weltmeister), gefolgt von Angel Ramos aus Puerto Rico (232.442 Punkte). Auf dem dritten Platz Fleming Andersen aus Dänemark (230.785), Platz vier für Murray Stuart, England (226.015), nur etwas über 1.000 Punkte Abstand hatte Michel Minet aus Belgien (225.404) und schließlich unser Kandidat Klaus mit 218.669 Punkten.

Klaus Doldingers PASSPORT sorgte vorübergehend für Entspannung — zu unserem Publikum, denn die Vorentscheidung der Senioren stand auf dem Plan, ein harter Kampf, in dem die sehr guten Leistungen der Junioren noch überboten wurden. Mit nur 47.777 Punkten bzw. 47.953 Punkten mußten sich Renato Antton aus Italien und Juha Peltala aus Finnland begnügen. Sieschieden ebenso aus wie die Vertreter Österreichs der Schweiz, Kanadas, Belgiens, Malaysias, Dänemarks und Norwegens. Ein passables Er-

gebnis für Josef Sträter, der 183.889 Punkte, mit denen er ins Finale gelangte. Das Finale war bei den Senioren übrigens nach Punkten dichter zusammen.

Dann erlebten die Zuschauer ein Junioren-Finale, wie man es auch spannend kaum vorstellen kann: Shui Fan Or legte los und schien nicht mehr erholbar. Pech für Klaus Wolf, der kurz hinterher drei Leben verlor, jedoch wiedernachzog Angel Ramos ging in Führung, wurde von Michel Minet eingeholt. Dann zog Fleming Andersen kurz dem Feld davon. Unbeobachtet in diesem Augenblick ging Stuart Murray langsam aber sicher in Führung. Klaus Wolf hatte zwar eine „gute Phase“, konnte den Vorsprung nun nicht mehr einholen, im Gegenteil. Seine Konkurrenten überholten ihn bedingungslos. Junioren-Weltmeister wurde schließlich mit 323.512 Punkten Stuart Murray. Knapp 500 Punkte trennten den Favoriten Shui Fan Or vom Titel. Ein hervorragendes Ergebnis seien 318.881 Punkte, wenn ihm das auch „nur“ den 2. Platz brachte. Michel Minet kam mit 311.516 Punkten auf Platz drei, Platz 4: Fleming Andersen, Dänemark: 305.486 Punkte, Platz 5: Angel Ramos, Puerto Rico, 298.676 Punkte und Platz 6 für Klaus Wolf, 297.517 Punkte.

Das Seniorenfinale wurde zum Finale der Topptreffa. Auch hier wechselndes Glück für die Sechse. Der Holländer Peter Im Grooten, mit 206.350 Punkten in der Vorentscheidung auf dem 3. Platz, stieg mit 1.381.114 Punkten aus. Indies landeten nur gesehene Centipede-Schlichter statt. Die führte der Franzose Vincent Goualand, wurde vom Thomas Magnusson aus Schweden eingeholt. Dann kämpfte sich Josef Sträter in vordere Position — und verlor fast alle Bonus-Leben. Die englischen Fans machten leutselbig auf ihren Kandidaten aufmerksam, der die Mitbewerber einfach „steht“, ließ 322.044 Punkte schaffen der Engländer Andrew Brazzakis. Das brachte ihm den Weltmeistertitel — und bedeutete den Doppelsieg für England. Auf Platz zwei der Amerikaner Doug Leighty mit 290.986 Punkten, der sich anfangs zu sicher wühlte. Platz drei für Schwedens Thomas Magnusson (273.195 Punkte), Platz vier für Frankreich mit Vincent Goualand 266.832 Punkten — und für Josef Sträter ein hervorragender fünfter Platz mit 253.730 Punkten. Ein bißchen mehr Glück, und...

Doch wozu eilen? Ihr Fans, durchtollt auf Euro beider Deutschen Meister sein, die es geschafft haben, sich so hervorgehend gegen andere Weltmeister durchzusetzen. Strahlende Gesichter bei der Siegerehrung und ein verständlicherweise laut jubelndes englisches Team. Beim anschließenden Gala-Dinner sah man den einzigen Verlierer des Abends überlebensgroß von der Decke beumeln: CENTIPEDE — so oft und einmal ist er wohl selten geschlagen worden.

Austragungsort der nächsten Atari-Meisterschaft ist England. Über das Spiel, die Vorentscheidungen, die Deutsche Meisterschaft und alles weitere werden wir in der nächsten Clubmagazin-Ausgaben berichten.

Danke schön, Atari

Der Deutsche Centipede-Seniorenmeister sandte uns diesen Brief, den wir Euch nicht vornehmen wollen und nicht eher auszugewisse voröffentlichen. Josef Sträter, auf Platz 5 bei der WM (siehe dazu unsere ausführlicher Bericht), schreibt: „Ich möchte mich vielmals bedanken und zwar zuerst einmal für den eingetroffenen ATARI 800 und Disk Drive und das Software-Paket. Sofort war ich Feuer und Flamme und habe fast Tag und Nacht drangehängen. Inzwischen sind auch einige meiner Freunde der Computerspiele erlegen und sie warten gespannt auf den ATARI 600 XL, um sich diesen preiswerten Homocomputer anzuschaffen. Bedanken möchte ich mich aber auch noch nachträglich für die beiden fantastischen Meisterschaften in Berlin und in München. Alle Teilnehmer und auch ich landen, es großartig, daß ATARI einen solchen Wettbewerb veranstaltet. Für die freundliche Betreuung und die gute Organisation möchte ich mich bei allen Beteiligten bedanken.“

Mit dem besten Wunsch für die Zukunft und in gespannter Erwartung auf die nächste Meisterschaft verbleibt Ihr ATARI-Fan

Josef Sträter



Das Buch: Ein Muß für Atari-Computer-Besitzer

Die amerikanische Originalausgabe wird jenseits des großen Teiches liebevoll die „Atari-Bibel“ genannt. Jetzt endlich ist die deutsche Ausgabe dieses unentbehrlichen Werkes im te-wi-Verlag, München, erschienen. Unter dem Titel „Mein Atari-Computer“ — Der Schlüssel zum Atari-Privatcomputer — findet Ihr denn alles, was man über die ATARI Computer-Systeme wissen muß. Samtliche Fragen werden beantwortet. Die ATARI-Hardware einschließlich der Computer-Systeme 600 XL und 800 XL ist ausführlich dargestellt. Im umfangreichen Anhang sind u.a. Fehlermeldungen, Statuskodes, BASIC-Befehle, kurz, das komplette Programmiersystem enthalten. „Mein Atari-Computer“ kommt Ihr zum Preis von 56,— zuzüglich 4,— für Porto und Verpackung gegen Voreinsendung eines Verrechnungsschecks direkt beim ATARI Computer Club, Bebelallee 1, 2000 Hamburg 60 bestellen.



ATARI 800XL

Im letzten Club-Magazin stellten wir ihn vor, den Atari 600 XL, die Superspielmaschine, mit der man die Welt der Datenverarbeitung, das Programmieren zu Hause selbst kennenlernen kann. Die Grafik- und

Soundmöglichkeiten haben wir ebenso dargestellt wie die umfangreiche Programm-bibliothek, die den Atari 600 XL so einmalig machen. Jetzt kommt der „große Bruder“ in den Handel, der Computer für den

professionellen Anwender. Das Atari 800 XL Computer System. Warum wir von geballter Computerkraft sprechen, versteht Ihr, wenn Ihr dieses Computerportrait aufmerksam lest.



Der 800 XL — geballte Computerkraft

Wer hat eine Speicherkapazität von 64 K RAM, so nebenher noch 24 K ROM fürs Operating System und Atari BASIC, beiläufig mit einem ergonomisch hervorragenden Keyboard, verfügt über 62 Tasten, die frei belegbar sind und bietet allein 29 Tasten für Grafik-Befehle? Der Atari 800 XL, das Computer-System für Profis. Man muß ihn gesehen und ausprobiert haben.

In der Atari-Computerfamilie selbstver-

ständlich: Die internationale Tastatur. Wie beim kleinen Bruder (der mit einem Erweiterungsmodul auch auf 64 K RAM ausgebaut werden kann), sitzt als CPU (Central Processing Unit) der 6502 C Mikroprozessor im Atari 800 XL. Folgerichtig stecken die drei speziellen Atari-Chips ebenfalls in diesem Computer-System: Der GTIA (Grafik Display Chip), Poky (Tongenerator- und Steuer-Chip) und der AYC (für Bildschirmkontrolle sowie Input/Output-Kontrolle). Diese

Chips erwähnen wird deshalb nochmals besonders, weil erst sie die einmaligen Grafik- und Soundfähigkeiten Ihres Atari-Computers ermöglichen. Sie wurden in unserem Hause entwickelt. Eine Besonderheit des neuen Atari 800 XL ist die „Help“-Taste. Gibt es wieder Erwarten einmal Probleme beim Abarbeiten von Programmen, genügt tatsächlich ein Knopfdruck, um dem Fehler auf die Spur zu kommen. Euer Atari 800 XL „sagt“ Euch auf dem Bildschirm, wo's hakt.



Die Brücke zum Profi-Computer

ist das 64 K RAM-Erweiterungsmodul, mit dem der Atari 600 XL auf volle Kapazität hochgerüstet werden kann.

und führt Euch gegebenenfalls zurück ins gewünschte „Menu“. Das sind die, im übertragenen Sinne, Auswahlkarten oder Inhaltsverzeichnisse, die einen Überblick geben über das, was getan werden kann oder soll. Auch der Atari 800 XL kommt komplett mit Atari BASIC ausgestattet im Haus. Das ist keine Selbstverständlichkeit in der Computerwelt. Bei Atari aber eine Selbstverständlichkeit. Der Vollständigkeit halber geben wir nachstehend die wichtigsten technischen Informationen, nach denen bei uns immer wieder angefragt wird.

Das Atari 800 XL Computer-System bietet (ell Grafik) 256 verschiedene Farben können mit ihm erzeugt werden, 128 sind gleichzeitig darstellbar. Maximal 320 x 192 Punkte charakterisieren die Auflösung. Texte, harte Textstufen, gibt es, können in maximal 40 Zeichen x 24 Zeilen auf den Bildschirm gebracht werden. Zum Sound: Vier voneinander unabhängige Soundgeneratoren (Synthesizer) mit 3 1/2 Oktaven Umfang garantieren für „saften“ Ton und bieten mit entsprechenden Programmen wie dem „Music Composer“ tolle Möglichkeiten. Die einzigartigen Atari-Steckmodule wie z.B. Donkey Kong, Pole Position oder Dig Dug werden in den entsprechenden Schacht eingesteckt. Die komplette Atari XL-Peripherie (siehe dazu die letzte Ausgabe des Clubmagazins) ist über ein spezielles Verbindungskabel anschließbar.

Ob Ihr Euch nun für den Betrieb über Fernseher oder Spezial-Monitore entscheidet. Anschlüsse für beide Betriebsarten sind vorhanden. Und damit der Spielspaß auch auf dem Atari 800 XL gewährleistet ist, gibt es zwei Joystickports. Summa summarum bekommt Ihr mit dem Atari 800 XL einen echten Profi-Computer, für den, und das ist besonders wichtig, eine der größten Software-

bibliotheken weltweit zur Verfügung steht. Besonders stolz sind wir auf die Atari-eigene Software, die von unseren Spezialisten entwickelt wurde. Denn wer wohl kann bessere Programme schreiben, als die Leute, die bei der Entwicklung des Atari 800 XL Computer-Systems von Anfang an dabei waren und ihn folglich aus dem „Elfenbein“ kennen. Dazu aber auf den folgenden Seiten mehr.

Wie sieht's denn mit der Dokumentation aus? Gut, daß Ihr danach fragt. Der Atari 800 XL kommt ebenso wie der Atari 600 XL mit einem ausführlichen Atari BASIC-Leitfaden. Dann sind Beispiele für Sound- und Grafik-Befehle enthalten, die den Einstieg ganz einfach machen. Arithmetische Funktionen werden ebenso dargestellt, wie z.B. Fehlermeldungen aufgelöst sind oder eine Übersicht der Sonder- und String-Funktionen. In einem speziellen Manual, dem Handbuch, erfahrt Ihr alles über den Systemausbau und findet auch reichhaltige Literaturhinweise. Mit diesem Handbuch sind Ihr für den Start komplett ausgestattet.

Übrigens: Ganz neu und aktuell ist die Dokumentations des te-vi-Verlages in München. Das in dieser Art wohl einmalige Buch mit dem Titel „Mein Atari-Computer“ enthält alles, was man zum perfekten Arbeiten

mit unserem Computer braucht. Da werden spezielle Tabellen, Übersichten und Programmbeispiele erläutert. Der nötige Umgang mit Konsole und Peripherie wird mit zahlreichen Bildern erklärt. Kurz: Dieses Standardwerk ist ein Muß für jeden Profi — und alle, die es so wert brauchen wollen. Mit „Mein Atari-Computer“ kommt Ihr es!

Wie läuft nun die Sache mit dem bereits erwähnten Erweiterungsmodul? Der Atari 600 XL kann „hochgepower“ werden auf 64 K RAM. Dieses „Hochpowern“ erfolgt durch einfaches Einstecken des Erweiterungsmoduls. Der Geräte-interne 16 K RAM-Speicher wird, bildlich gesprochen, damit „abgeschaltet“. Somit ist dieses Erweiterungsmodul eine notwendige Brücke, besonders auch unter dem Gesichtspunkt „Preis“.

Wir haben uns überlegt, daß nicht jeder, der von Computern und ihren Möglichkeiten generell begeistert ist, alles nutzen kann, was Computer bieten. Für viele Atari-Freunde wird denn auch der Atari 600 XL die ultimative Spielmaschine bleiben. Andere Atari-Freunde hingegen können nicht sofort den Mehrwert zahlen, der mit der Anschaffung des Atari 800 XL verbunden ist. Diesen können wir entgegen, indem wir das Erweiterungsmodul für den Atari 600 XL anbieten. Unkorn Stroh wird kapazitätsmäßig nach entsprechendem Eingewöhnen und dem Wunsch nach mehr mit dem 600 XL das Profi-System möglich. Binetische oder Taschengeldkassen werden nicht unnötig mehr belastet. Einmal ganz abgesehen davon, daß die Preis-/Leistungs-Relation der Atari XL-Computer-Familie ohnehin besonders günstig ist. Doch davon solltet Ihr Euch ganz objektiv einmal selbst überzeugen.

Die zur Verfügung stehende Software haben wir kurz angereichert. Seit Erscheinen des letzten Clubmagazins ist besonders das

ATARI
Music I



Schluck/
Richtungs-
spiele



Aufgepaßt/
Streit der
Kolar



Golf/
Ballre-
chnen



Spieland
Lernen
mit Atari —
das Computer-
Programm für
Einstieger



ATARI
Music II

Bombonglas/
Chaos



Programmieren
leicht
gemacht



Beel' Dich/
Verdreht



Lernen
auf dem
Computer macht
so noch mehr
Spaß

Ulos/
Blitzschnell



Angebot der Software-Bibliothek „Spielend lernen mit Atari“ beträchtlich gewachsen. Subtraktions- und Divisionsübungen bietet das Programm „Beel' Dich/Verdreht“, das auf Diskette geliefert wird. Auf Cassette kommt „Golf/Balkenrechnen“. Darauf ist eine der schönsten Golfspiel-Simulationen enthalten, begleitet von einem Rechen-Lernprogramm.

Gleich zwei neue Atari-Musikprogramme haben wir für Euch entwickelt, mit denen sich die fantastischen Möglichkeiten der Atari XL Computer-Systeme nutzen lassen, und deutlich zeigen, was die Soundgeneratoren leisten. „Atari Music I“ bringt Euch musikalische Grundkenntnisse bei und schafft die Voraussetzungen für eigene Kompositionen. Mit „Atari Music II“ wird das vorhandene Wissen vertieft. Eure Kenntnisse

könnt Ihr mittels Test ständig überprüfen. An dieser Stelle soll nicht unerwähnt bleiben, daß diese Lern- und Spielprogramm-Reihe auch Eure jüngeren Geschwister an den Computer heranzuführt. Optiert mal ein wenig Zeit für uns!

Empfehlenswert sind auch die Lernprogramme „Ulos/Blitzschnell“, „Schluck/Richtungsspiele“, und „Bombonglas/Chaos“. Witzig gemacht, gestrich schon aufbereitet helfen Sie Euch, spielend leicht zu lernen und mit dem Computer umzugehen. Und schließlich bleibt unser ständig aktualisiertes Spielprogramm mit den Top-Arkadenhits, die eben nur Atari in dieser Perfektion liefern kann. Neben dem bekannten DONKEY KONG haben wir den einzigartigen und echten PAC-MAN, selbstverständlich auch Ms. PAC-MAN, das Super-Rennspiel POLE

POSITION, den Arkaden-Hit DIG DUG, das Weltweitstenspiel CENTIPEDE, den inzwischen schon legendären DEFENDER, den Knüller MOON PATROL und den Hit der Hits JOUST in unserem Programm. Klar, daß diese Computerspiele-Bibliothek ständig erweitert wird. Und Euresache für uns, Euch nur wirkliche Hits zu liefern!

Worte genügen auch hier nicht, das zu vermitteln, was die XL-Familie kann. Seht Euch also den Atari 800 XL an, denkt über die Möglichkeiten des Atari 600 XL (Erweiterung auf 64 K RAM nicht vergessen) nach Weihnachten ist die Gelegenheit, zum Atari Computer zu kommen.



ATARI
CLUB MAGAZIN

moon patrol







Ferien mit dem Computer

Strahlende Sonne, endloser Strand, tiefblaues Meer. Wer kann sich eine schönere Umgebung für den Winterurlaub vorstellen? Denkt Euch dazu ein Prachthotel als Unterkunft, in dem Ihr verwöhnt werdet und Euch rundum wohlfühlen könnt. Dies alles bietet der Club Aldiana in Tunesien. Und mehr. Dieses „mehr“ eben halten wir für hoch interessant. Ihr könnt die Freizeit in der Freizeit dazu nutzen, Euch mit den Atari Computern vertraut zu machen, könnt in aller Ruhe richtig „einstiegen“ in die Computerei.

Natürlich ist die Computereinstellung im Club Aldiana vom Feinsten. Die neuen Atari-Computer aus der XL-Familie, genauer: die Atari 600XL stehen zur Verfügung. Dazu die komplette Peripherie, um Programme laden oder speichern zu können. Mit Lernprogrammen und vielen Spielrouten erwartet Euch Computerspaß von Anfang an. Ihr lernt im Club das Atari-BASIC, eine einfach zu erlernende, dabei aber



Freundliche Zimmer in Club Aldiana



Computerspaß auch für die Kleinen

hoch entwickelte Programmiersprache, die das außergewöhnlichen Ton- und Grafikmöglichkeiten der Atari-Computer nutzt und speziell auf diese abgestimmt ist. Wer über erste Englischkenntnisse verfügt, hat zwar

einen kleinen Vorteil. Andererseits aber umfaßt das Vokabular so einfache, und damit leicht zu behaltende Begriffe, daß man sofort „dann“ ist. Als Beispiel seien hier die Worte bzw. Befehle RUN oder LIST angeführt. Das behält man doch sofort, oder?

Angst vorm Computer? — Wer sich nur fünf Minuten mit den anwenderfreundlichen Atari-Computern intensiv beschäftigt, wird darüber lachen. Die Maschine, d.h. der Computer, ist so „klug“ oder „dumm“, was sein Programmierer oder Benutzer. Fehler, die Ihr anfangs vielleicht macht, tauchen folglich als Fehler im Programm auf. Was bedeutet Der Computer kann Euer Programm nicht lesen und Ihr müßt Euch auf Fehleruche begeben. Euer Atari 600 XL ist aber so „nett“ und meldet auf dem Bildschirm, daß und zuweilen sogar welcher Fehler wo gemacht wurde. Aber das führt schon zu sehr ins Detail.

Wiel wichtiger für Euch ist zu wissen, was Ihr nach Beendigung des einwöchigen Kurses kommt. Ihr seid in der Lage, selbst kleine Programme zu schreiben. Etwas das Programm „Zahlenraten“. Dabei „denkt“ der Computer auch eine Zahl zwischen 1 und 100, die Ihr durch Kombinieren erraten soll. Sieben Versuche habt Ihr. Oder nehmen wir das Programm „Atari Symphonie“. Ein musikalisch und grafisch bemerkenswertes Unterhaltungsprogramm, auf das Ihr mit Recht stolz sein könnt.

Da Ihr Fersen macht, soll und wird der Spielspaß nicht zu kurz kommen. Im Gegenteil! Atari-Computer sind selbstverständlich auch zum — perfektion! — Spielen da. Wie Ihr wißt, macht uns in dem Punkt kaum ein anderer etwas vor. Denkt nur an all die Ankerhüte, die eben nur auf dem Atari-Computer „richtig“ gespielt werden können, wie z.B. „Oerispede“, „Pao-Man“ oder „Miss Pao-Man“, den Original-„Donkey Kong“ und den Renner „Pole Position“. Ungetrübte Ferienfreude ist so garantiert.

Das Atari-BASIC und die Grundvoraussetzungen werden Euch durch unsere Lern-Cassette „Programmieren leicht gemacht“, modifiziert von Dagmar Berghoff, vermittelt. Darüber hinaus erlärnt, was es grundsätzlich mit dem Computer auf sich hat, wie und wo der Atari 600 XL eingesetzt werden kann und welche Möglichkeiten er bietet. Wie eingangs gesagt — strahlende Sonne, endloser Strand, tiefblaues Meer und dazu Computerspaß mit Atari — von Anfang an. Das war doch was für die Weihnachtsferien, oder?

Wer Interesse hat, sollte mit seinem Ehemann darüber sprechen. Und dann hin zum Reisebüro und den Flug aus dem NUR-Reise-Angebot zum Club Aldiana in Tunesien gebucht. Wir wünschen viel Vergnügen! Sommer-Computer-Ferien wird es übrigens ab 1984 ebenfalls geben. Über die Computer Camps des Club Medierneise berichten wir ausführlich im nächsten Club Magazin.

Das Atari-Zubehör:

Computern perfekt

Wie professionell man mit den neuen Atari-Computern arbeiten kann, weiß jeder, der sich in Ruhe mit dem neuen 600XL beschäftigt hat. Die XL-Serie ist ein komplettes Programm mit Drucker, Farbdrucker, Diskettenstation und Programmrecorder. Das eine oder andere Glied in der Kette der Perfektion mit Komfort fehlte bislang. Wir freuen uns deshalb besonders, Euch Zubehör vorstellen zu können, das den Atari 600 XL noch professioneller macht.



Zahlen schnell und sicher eingeben zu können, wünschen sich viele Computerbesitzer. Eine separate Zahlentastatur, die auch griffig ist, wäre genau richtig für zahlenintensive Programme wie z.B. VISICALC. Bitte sehr: Diese Zahlentastatur ist jetzt bei Eurem Atari-Fachhändler erhältlich. Zusätzliche Funktionstasten für den Ein-Hand-Betrieb machen den Umgang

mit dem Computer noch komfortabler. Zur Tastatur gehören eine Anwendungs-Diskette, eine Tastaturschablone und eine ausführliche Bedienungsanleitung. Für den Betrieb sind erforderlich das Atari 64-Modul und eine Diskettenstation.

Zum Atari-Computer mit Diskettenstation gibt es endlich Leerdisketten 5 1/4" — mit dem ATARI Privat Label drauf. Eine bessere Garantie für Disketten-Qualität kann's wohl nicht geben.

Wer professionell mit dem Computer arbeitet, wird sich mit einem Fernseher als Ausgabe-Einheit auf Dauer kaum zufriedengeben. Es geht nun mal nichts über einen Monitor. So wird auch der leuchtige Streifen um die Benutzung des Fernsehers ein für alle Mal beendet. Damit Atari 600 XL und Monitor in beste Verbindung kommen — und die auch halten! — haben wir ein spezielles Datenkabel/Monitorkabel für Atari-Schnittstellen entwickelt. Die Leistungsfähigkeit des Systems wird bekanntlich durch Original-Zubehör am besten gesichert. Euer Atari-Fachhändler hat das Kabel im Angebot.

Technische Pannen gibt es trotz aller Fertigungskontrollen und Qualitätskontrollen immer mal. Und davor ist auch ein Netzgerät nicht sicher. Sollte bei diesem ein Defekt auftreten, bestellt Euch Ersatz beim autorisierten Atari-Händler — und nur das! Er liefert Euch ein Original-Atari-Netzgerät. Verwendet Ihr um Falle eines Falles andere Netzgeräte, kann die Funktionssicherheit der Atari-Geräte beeinträchtigt werden.

Daß auch der bewährteste Joystick vor Bruch nicht gefeit ist, haben wir schon in der letzten Ausgabe des Clubmagazins dargelegt. Deshalb wollen wir das Gelegentlich nicht ungenutzt lassen, nochmals auf das Reparaturset aufmerksam zu machen. Es enthält all jene Teile, die Ihr für alle Fälle im Hause haben solltet. Ihr bekommt es ebenfalls beim Atari-Fachhändler.

MR. BIT ANTWORTET

Nicht nur Neulinge, die mit Atari-Computern arbeiten, haben irgendwann Fragen oder stehen vor kleinen Problemen, die andere Computerfreunde nicht beantworten oder lösen können. Da in der Clubzentrale bestimmte Standardfragen immer wieder gestellt werden, haben wir Mr. Bit gebeten, sie an dieser Stelle zu beantworten. Generell reiße Euch aber Schießt Euch einem der vielen Atari-User-Clubs an. Dort bekommt Ihr alle Informationen, könnt Meinungen und Programme austauschen und neue Freunde finden.

Frage: Welche Grafikauflösung hat der Atari 600 XL?

320 x 192 Bildpunkte maximal.

Frage: Wie kann ich meine Programme auf dem Drucker ausdrucken lassen?

LIST "P" eingeben, RETURN drücken und schon läuft der

Drucker.

Frage: Wie kann ich Eingaben aus dem Programm, z.B. Zeile 10 und Zeile 20, auf den Drucker bringen?

LIST "P" 10,20 dann RETURN drücken.

Frage: Wie speichere ich meine Programme auf dem Recorder ab?

Es gibt drei Sicherungs- bzw. Speichermöglichkeiten; und drei Möglichkeiten, gespeicherte Programme vom Recorder wieder zu laden: Speichern: 1. SAVE "C" 2. CSAVE 3. LIST "C" Laden: 1. LOAD "C" 2. CLOAD 3. ENTER "C"

Frage: Welche Drucker kann ich an die Atari Computer-Systeme anschließen?

Alle Drucker, die mit dem RS 232 — oder V 24 — Schnittstelle ausgerüstet sind, sind über das Atari Interface Modul 850 anzuschließen. Direkt anzuschließen d.h. ohne Interface (Atari 850) der

Brüddrucker 1027, Atari Matrix-Drucker 1025, Atari Farbdrucker 1020. Wir empfehlen natürlich die Atari-Drucker.

Frage: Wie kann ich in einem Programm abfragen, ob die START-OPTION- oder SELECT-Taste gedrückt ist?


Benutzen Sie folgendes Unterprogramm:

**1000 POKE 53279,7
1010 I=PEEK(53279): IF I=7
THEN 1000
1020 RETURN**

Nach Aufruf dieses Unterprogramms enthält die Variable I einen Wert zwischen 0 und 6, der angibt, welche der Tasten gedrückt sind. Die gedrückte Taste ist aus der nachstehenden Grafik ersichtlich.

Wert von I	0	1	2	3	4	5	6
OPTION	X	X	X	X			
SELECT		X	X		X	X	
START		X	X	X	X		

X = Taste gedrückt



Neue Hits für die Atari Computer Systeme!

JOUST Turnier der fliegenden Ritter

Unheimlich ist dieser Lavesee, aus dessen Mitte eine Eisenplattform ragt, über der wiederum die legendären schwebenden Felsen hängen. Müssen wir tatsächlich noch hinzufügen, daß die kühnen Straußenritter aus dem Nichts auftauchen und Ihr aufgefordert seid, sie gegeneinander anfliegen zu lassen? Arkadenspieler wissen natürlich längst Bescheid, aber auch andere Clubmit-

glieder haben bestimmt schon von diesem Superspiel gehört.

JOUST verlangt viel von Euch, und einen starken Daumen. Die Straußenritter, der eine gelb, der andere blau, heben sich nämlich nur in die Luft und gewinnen an Höhe, wenn ständig der Action-Knopf gedrückt wird. Übung macht auch hier den Meister! Wie in Turnieren üblich, gilt es, den Gegner aus dem Sattel zu heben, um so Punkte zu sammeln. Es kommt darauf an, beim Anfliegen etwas oberhalb des Gegners zu bleiben, um den Lanzenstoß genau ansatzlos zu kommen. Was dann geschieht, wird Spieler, die mit

JOUST nicht vertraut sind, verblüffter: Der getriebene Reiter verschwindet und sein Streitross verwandelt sich in ein Ei. Er wünscht ihr auch das, gibt's weitere Punkte. So verändert man übrigens, daß neue Gegner entstehen.

Doch wie in einem ritterlichen Wettkampf üblich, gibt es die Gelogenheit, Sens an Seite zu reiten bzw. zu fliegen, und gemeinsam der Flugechse Paroli zu bieten, die zwischen durch zur Attacke einsetzt. Für die Erledigung dieses Unwagels werden Extrapunkte gutgeschrieben.

Spannung, davon kann sich jeder überzeugen, herrscht bei JOUST von Anfang an. Die Ungewißheit, wohin der genänsche Ritter gesteuert wird, vermutet dieses berühmte Prickeln, das nur bei wirklichen Spitzbitten kommt. Und wenn ihr erst einmal Euren Straußenreiter ganz unter Kontrolle habt, werdet ihr ein Tempo ins Spiel bringen, das auch den modesten Krieger rasch insch macht. Ein Atari-Spielprogramm für Konner!

ASTERIX

Der kleine Gallier mit dem großen Mut

Wir befinden uns im Jahre 1983 n. Chr. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt. Ganz Gallien? Nein! Auf dem von unbegrenztem Galliern bevölkerten VCS-Programm hören wir nicht auf, den Eindringlingen Widerstand zu leisten. Und wie...

So ähnlich zumindest mußte die Geschichte zu diesem neuen Atari-Hit beginnen, wenn die entscheidende Schlacht zwischen Galliern und den fremden Eindringlingen nicht bereits geschlagen wäre. Was gemächlich nach solchen Schlachten passiert, ist aus der

entschlagigen Consciencekur hinlänglich bekannt. Was also ist zu tun?

Nach getaner Römernbesetzung ist gut Trophäen sammeln. Das Freunde, ist Eure Aufgabe. Auf den kleinen Krieger kommen in immer schnellerem Tempo Gegenstände zufliegen, die die Römer zurückgelassen haben. Schilder, Helme, Lampen, Kessel. Im Videospiel sind solche Trophäen ihre Punkte wert. Ganz ungetrüb bleibt die Sammel Freude natürlich nicht, denn wie im richtigen Conscienceleben, erweist sich der zum Hermsweichen hartnäckigende Troubadour als Störenfried. Im ungeeignetsten Augenblick kommt eine seiner Harfen angefliegen und wirft Asterix im wahren Sinne des Wortes aus der Bahn. Was aber wäre Asterix ohne den gemüthlichen Obelix, der ja bekanntlich als Kind langanhaltende Bekanntheit mit dem Zaubersaft des Druiden Miraculix gemacht hat?

Obelix übernimmt die Position unseres Helden, und ihr habt jetzt die schwere Aufgabe, den Liebhaber zartgeerbter Wildschweine, an die Böschumköstlichkeiten zu führen. In der Obelix-Phase legen neben Wildschweinchen, Äpfel, Fische und Krüge über den Bildschirm. Schikane lauern natürlich auch hier, mal abgesehen davon, daß der Spielverlauf jetzt atemberaubend schnell ist. Sollte es Euch wider Erwarten gelingen, diese Phase unbeschadet zu durchstehen, könnt ihr Euch auf eine Überraschung gefaßt machen!

Kurzum. Das ist ein Programm, das Comifreunde in Entzücken versetzen und Atari-Fans zu Begeisterungsschreien hinarbeiten wird. Der berühmte Obelix-Kommentar darf, sofern die Spiel-Konzentration nicht darunter leidet, ruhig gemurmelt werden. Ihr wißt ja, „Die sprachen, die von Alan.“



MOON PATROL
Mit Karacho
über die Krater

Da ist es endlich, das Programm, nach dem so viele Clubmitglieder immer wieder gefragt haben. MOON PATROL, bekannt aus den Arkaden, könnt ihr nun auf Euren Atari CX 2600 spielen. Und ihr werdet Euch schnell selbst davon überzeugen: Hervorragend.

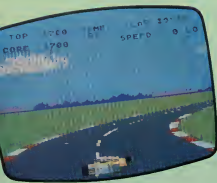
Zwar heißt es, der Mond sei unbewohnt. Als Kommandant des Mondgeheimes auf Mondpatrouille indes, werdet ihr bald eines besseren belehrt. Unvermittelt tauchen Ufos auf, die Euer Fahrzeug ohne Vorwarnung in ein Bad aus Laserstrahlen tauchen. Die Kri-





verhältnisse auf dem Erdboden entsprechen auch nicht unbedingt unserem Wunschdenken. Perfekte Beherrschung des Fahrzeuges, z.B. Springen durch Knopf-Betätigung und entsprechende Joystick-Bewegung, ist Voraussetzung für den Erfolg.

Vor dem Erfolg aber haben die Programmierer — wie in der Spielhalle — den Schwefel gesetzt. Solange man nicht von den unfreundlichen Wesen aus dem All angegriffen wird, fällt das Patrouillieren auf der Mondoberfläche noch relativ leicht. Doch mitten im Sprung auch auf UFOs reagieren zu müssen, das Feuer zu erwidern oder versuchen, ihnen auszuweichen — das will gelernt sein. Machen wir's kurz: MOON PATROL ist ein Programm, an dem kein Fan vorbeikommt. Herrlich in den Farben, spannend in der Handlung, ein Spielspaß sondergleichen. Euer Händler hat MOON PATROL für Euch bereit.



MARIO BROTHERS Spielspaß ohne Grenzen

Die übereinstimmende Meinung, als wir die Cassette erstmals in der Konsole hatten. Einfach großartig. Ein Spielspaß wie selten zuvor! Mario, der kleine Zimmermann mit dem großen Schnurrbart, ist ja mittlerweile weltweit zu außerordentlicher Popularität gelangt. Seine Kämpfe sind schon Videospielsuchtgeheiß. Wobei an dieser Stelle, nochmals auf Donkey Kong für die Atari Computerkonsole verwiesen sein sollte. Herrlich.

Nun, auch die Mario Brothers schicken sich an, die Herzen der Video- und Computerspieler in Sturm zu erobern. Mario und Bruder Luigi tauchen allerdings nur in der Version für zwei Spieler gemeinsam auf. Und damit zum Punkt: Dasselbe ist Mario zu Albtraumheiten aufgelegt. In einem labyrinthartigen Gefüge jagt er hinter unschuldigen Kreaturen her, die allerdings nicht so harmlos sind, wie es den Anschein hat. Da wem zunächst die scheiternden niedlichen kleinen Schildkröten zu erwähnen, die in Seelenruhe über die verschiedenen Ebenen trüppeln. Doch wehe, sie berühren Mario! Ein Spielleben ist vertan. Deshalb, und natürlich auch um Punkte zu sammeln den Action-Knopf gedrückt, und mit Mario an die Decke springen. Bummel! Die Schildkröten legen sich prompt auf den Rücken und sind für Sekunden enttarnt. Gelegenheit für uns, sie einzusammeln. Klingt wie sooft einfach, ist es aber — wie meistens — überhaupt nicht. Denn durch die drei Bildschirmstufen folgt meistens ein Kugelblitz hin und her, und der macht Mario das Leben auch noch schwer. Gehirnmuschi geht es in der zweiten Runde zu. Da treiben Krabben an, die bedrohlich ihre Scheren schwingen. Gleich zweimal muß Mario nachhalbig den Untergrund erschüttern, um die Krabben zunächst einmal

unschädlich machen zu können, und sie dann mit geköntem Schwung in die belebten Tiefen befördern.

In der dritten Runde hautes, gegen beide Theorien wechselweise anzutreten. Geschwindigkeit ist alles und das Springen, das rechtzeitige Ausweichen etc. will beherrscht sein. In der vierten Runde taucht ein neuer Gegenspieler auf, der, rein oberflächlich betrachtet, harmlos wirkt, leider aber genauso unberechenbar zuschlägt, wie seine Kollegen. Mit denen ist er in der fünften Runde auch im Grunde. Der „er“ entpuppt sich als Anieb als Maus. Und so treiben die Tiere ihr Spiel mit Mario und Luigi. Die MARIO BROTHERS, es muß einfach noch einmal gesagt sein, sind ein Spielspaß der Superklasse. Gleich ausprobieren!



BATTLEZONE Wer kommt durch?

Der gespenstische Gegner ist Euch zahlenmäßig weit überlegen. Ein Blick auf den Radarschirm, und Ihr wißt, wo die Gefahr droht. Eine ganze Panzerarmee, gesteuert von Mutanten, rollt weit verteilt über die Ebene vor der Getriebekette. Sobald Ihr in die Nähe eines Panzers kommt, bleibt nur eine Möglichkeit: Anvisieren und sofort feuern, denn sonst erwischt es Euch. Und die Chancen der Menschheit, zu überleben, sinken mit jedem Gegentreffer. Durch den Sehschirm könnt Ihr verfolgen, wie der Feind sich bewegt. Weit und breit nichts, oder? Vorsicht! Da hinten dieser Punkt, der rasch näher kommt. Das Rohr auf Euch geschickt. Dreht das Flugzeug und, geschafft! Jetzt Gegenangriff. Aber da taucht vor dem Mutantenpanzer unvermittelt ein Energieschild auf, an dem das Geschloß abprallt. Nochmals Feuer! Eine Explosion erschüttert Euren Panzer. — Ihr habt den leuchtenden Superpanzer übersehen, der unauffällig herankrollt.

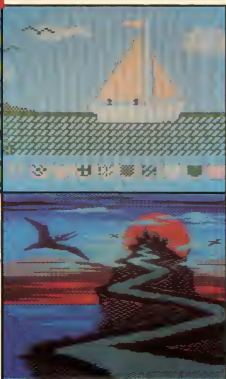
Aber gut. Noch gibt es Möglichkeiten, den Panzer wieder wegzumachen. Ein Jagdflieger rast auf Euch zu. Ein schwerverfügendes Ziel, das aber entsprechend Punkte bringt. So zieht sich die Verteidigungsschlacht gegen die Mutantenarmee hin.

BATTLEZONE, in den Arkaden ein Topspiel, ist ein Actionspiel, das Euch in jeder Hinsicht fordert. Hohe Punktzahlen stellt man, wer stets die Übersicht behält und sich nicht überumpeln läßt. Denn der Mutantengegner setzt alle Mittel ein, um Euch zu bezwingen!

Pole Position perfekt

Den Arkaden-Smash hat gibt es nun auch für die Atari 600 XL und 800 XL-Computersysteme. Dieser Bildschirm-Schuß zeigt, wie perfekt die Grafik ist. Soundkulisse und Aktion muß Ihr selbst gehört und erlebt haben. Euer Atari-Fachhändler hat dieses Computerspiel der Spitzenklasse für Euch bereit.

Das Atari Artist Programm: Kunst auf dem Computer



Sie hängen bereits in den Galerien, die Werke namhafter Künstler, die mit dem Computer erzeugt wurden. Das renommierte Museum of Modern Art in New York nennt einige dieser, vom Computer generierten, Werke sein eigen. Doch mit dem Computer zu malen, Grafiken zu erarbeiten, war bisher nur auf Großanlagen möglich. Für die Besitzer der Atari 600 XL/800 XL Computer-Systeme gibt es jetzt etwas völlig Neues, das nicht nur Hobbymaler, die Spaß am Computer haben, begeistern wird.

Wer erinnert sich nicht an die Mal-tafel in der Schule? Die lag auf dem Tisch und man führte mehr oder weniger geschickt seinen Griffel darüber, und versuchte Dingen Form und Farbe zu geben. So ähnlich im Prinzip, aber viel einfacher in der Durchführung, funktioniert die Atan-Mal-Tafel, das „Touch Tablet“, wie es im Englischen heißt. Sie wird an den Joystick-Eingang der Atan Computer Systeme angeschlossen. Der Schreibbrett, der eine gewisse Ähnlichkeit mit einem Lightpen, hat, kann durch einfache Steckerverbindungen, an der Tafel selbst aktiviert werden. Dann braucht Ihr lediglich das im Lieferumfang enthaltene Programm in den Modulschacht zu stecken, und Eurer künstlerischen Phantasie sind kaum mehr Grenzen gesetzt. Auf dem Bildschirm erscheint eine Art Malkasten, aus dem Ihr nach Belieben auswählen könnt Vorgegebene Formen wie Kreise, Rechtecke, Strahlen, Funktionen um z.B. mit dem Stift frei zeichnen zu können (Draw) oder grafische Elemente mit verschiedenen Farben zu füllen (Fill). Eine breite Farbpalette mit fein abgestuften Farbwerten innerhalb einer Farbe gehört ebenfalls zu diesen „Malkasten“. Die Arbeit mit dem Atan

Artist-Programm und der Mal-Tafel ist das reine Vergnügen. Wahlweise könnt Ihr die gewünschten Funktionen über die Tastatur des Computer-Systems eingeben oder sie mit dem Schreibbrett auf der Tafel wählen.

Selbstverständlich könnt Ihr diese Computer-Kunstwerke speichern. Dann allerdings benötigt Ihr eine Diskettenstation oder einen Programmrecorder. Auf dieser Seite zeigen wir Euch einige Beispiele von Werken, die mit der Atan Mal-Tafel gestaltet worden sind. Wir haben sie vom Bildschirm abfotografiert. Atan-Freunde, denen wir dieses kleine Wunder vorab zeigten, waren ebenso begeistert wie unsere Kollegen in der Software-Abteilung. Und aus dieser Begeisterung wurde spontan eine Idee geboren. Die Atan Computer Galerie. Alle Atan Computer-Freunde sind eingeladen, über mit dem Atan Artist-Programm und der Mal-Tafel gestalteten Kunstwerke einzusehen, um sie der großen Atan-Familie vorstellen zu können. Welche Möglichkeiten sich da bieten, erfährt Ihr am schnellsten bei Eurem Atan-Fachhändler. Wenn man sonst sagt „Der Appetit kommt mit dem Essen“, so gilt hier „Die Ideen kommen mit dem Programm“.

NOCH FRAGEN?

Einfach bestrickend!

Erinnert Ihr Euch? Im Club Magazin 2/83 stellten wir André Atari-Masche vor, jenen Frechpölvor, den Frau Souzen aus Senesetz für Alan-Fan André stricke. Echte Clubmitglieder fragen an, ob wir eine Verlage bzw. ein Strickmuster bekommen könnten, da ihre Mutter ebenfalls ein Strick-Work machen wollte. Tut uns leid, haben wir nicht. Aber werdet Euch doch einfach direkt an André Souzen.

Comic Spaß

Für dieses Club-Magazin waren die berühmten Comic-Helden bereits angekündigt, die bei Atari zum Videospielen erwachen. Noch etwas Geduld, Freunde! Astens ist zwar schon da, und auch Mickey zaubert bereits in der schonen Sequenz aus dem Filmklassiker „Fantasia“ die verbotenen Beeren weg. Die Knüller aber wie Charlie Browns „Snoopy“ und die anderen Disney-Helden präsentieren wir ausführlich im nächsten Club-Magazin.

REKORDE — REKORDE — REKORDE

Dornerweher, Freunde, es heißt Punkt! Thomas Schwenk aus Heidelberg setzt sich mit **998.670** Punkten bei **Phoenix** an die Spitze des Rekordbuchs. Einen neuen **Defender** Rekord gibt es in 4355 Welpen. Dort hat André Steinmetz das Ergebnis auf **2.141.880** Punkte hochgeschraubt. Fantastisch! Hervorragend und selbstverständlich auch Dean Genes **1.603.890** Punkte, worauf er jetzt Platz Zwei belegt. Einen ersten **Ms.PAC-MAN**-Rekord sandte uns Stefan Weber aus 3300 Braunschweig **138.830** Punkte. Axel Hütche aus 5040 Buchl 5 liegt mit **616.860** Punkten bei **Vanguard** vorn. Serie **100.189** Punkte schaffte Bernd Emmann in 4000 Düsseldorf 13 bei **Bezerk**. Frank Doren aus 4053 Jochen 7 brachte den **PAC-MAN** Rekord auf 314.875 Punkte. Einmal in dieser Liste vertreten, der Arkadenspielpalast **Kangaroo**. Mit **386.000** Punkten führt Jörg Rademacher aus 2100 Hamburg 90. Sensationell ist das **Centipede**-Ergebnis von Friedrich Bock aus 7022 L. Echlendingen 2 **1.351.895** Punkte. Gleich **1.242.625** Punkte erzielte Markus Wachter aus 6303 Hungen bei **Missile Command**. Der Rekord bei **Space Invaders** liegt nun bei **243.000** Punkten. Rekordhalter ist ebenfalls Markus Wachter. Und die **Asteroids** brachten Bernd Emmann so in Rage, daß er auf **99.930** Punkte kam. Ran an die Cassiopea, Freunde, und her mit neuen Spitzenleistungen. Den Rekordhaltern gratulieren wir herzlich!

Jungen und Mädchen, die beim Videospielclub „Turbo Team“ mitmachen wollen, wenden sich an Oliver Schweim, Hüllenkoppel 61 in 2000 Hamburg 73. ● Uli Petersen, Plesser Str. 19a in 2322 Luthenberg und Nils Kleen, Tel. 04381/1091 haben den Atari-Club „Super Station“ gegründet. Neue Mitglieder sind herzlich willkommen. ● Marvin Clada, Breslauer Str. 85 in 7300 Esslingen a.N. Tel. 31 23 67 sucht Kontakt zu anderen Clubs im Umkreis, um Ideen auszutauschen und an Wettbewerben teilzunehmen. ● Andreas Thumler, Winostr. 14, 8761 Rudersau (Tel. 09371/8631) sucht weitere Clubmitglieder. ● Ralf Meurer, Teisl 12/4, 7024 Filderstadt 1 hofft auf Kontakt mit Clubs im Raum Stuttgart. ● Hans-Uwe Möller, Im Weesengrund 3, 4355 Welpen, freut sich auf weitere Mitglieder. ● Dieter Vollmer, Gartenstr. 3, 7407 Rotenburg/N 1, sucht Clubs in der Nähe, aber auch aus dem Raum Tübingen-Regionen. ● Dringend Mitglieder für seinen Club wünscht sich Holger Wilsch, Blumenrieder Tredde 61, 2900 Oldenburg. ● Einen Kontroll-Club in seiner Nähe sucht Volker Zemann, Wassenhausen 53 in 4200 Oberhausen 12. ● Clubs in der Nähe sollten Verbindung mit Georg Duchelski, An der Burg 23, 4690 Herne 2 aufnehmen.

Clubmitglieder suchen Kontakte

Die Atari-Clubgründungen der letzten Monate: BU-FR-IN (Burkhard Vetter), Nibelungenstr. 92, 6842 Bursst; WMN VIDEO COM-MANDERS 82 (Walter Bauer, Hemmersdorf, Schoppachstr. 7, IDC ZELL (Carsten Genz, Feltenweg 8, 6123 Bad Koenig, Tel. 06063/1910), CRAZY GAMBLERS (Christian Maunz, Morfelderlandstr. 209, 6000 Frankfurt 70, Tel. 0611/6322289), THE PLAYBOYS (Olaf Köhler, Hinkelhof 57, 5630 Renscheid, Tel.: 02191/61611), ATARI TELE FIGHTER (Thorsten Schmidski, Friedrich-Säcker-Str. 69, 7014 Kornwestheim, Tel.: 07154/29941), PHOENIX 1 (Georg Duchelski, An der Burg 23, 4690 Herne 2, Tel. 02325/61240), AC „TELE FIGHTERS“ (Volker Zemann, Wassenhausen 53, 4200 Oberhausen 12, Tel.: 0208/891782), BLACK FALKONS (Carsten Krosch, Max-Planck-Str. 5, 4470 Mettlen, Tel.: 09391/13370), AC SINDLEFINGEN (Pekker Bentscher, Zimmerstr. 39, 7032 Sindelfingen, Tel.: 07031/306237), HH 80 INVADERS (Stephan Delitz, Goerdelerstr. 106 b, 2050 HH 80, Tel.: 040/7301458), PEACEFUL SUPERIORS (Holger Frommann, Buchenknapp 6, 3155 Edemissen, Tel. 05176/229), KANGAROO, (Thomas Gebhardt, Eberstr. 5, 8262 Abtberg, Tel.: 08671/4893), SPACE FIGHTER COMMAND (Gudo Frank, Kirchberggasse 5, 8222 Rühlpolding, ATARIANS (Uwe Sieblitz, Dowerstr. 2, 2800 Bremen, Tel. 318128), ATARI DEVILS (Lutz Erbst, Keplerstr. 19, 2000 Hamburg 50, Tel.: 040/396955), ATARI COMMANDERS CLUB (Matthias Gehle, Mühlengraben 32, 3078 Stollensen 1, Tel.: 05761/27772).

MITMACHEN & GEWINNEN ATARI CLUB MAGAZIN

Freundschaftswerbung: Der Countdown läuft

In wenigen Wochen ist es soweit: Dann wird Fortuna entschieden, wer den Superpreis unserer diesjährigen Freundschaftswerbungskampagne gewinnt. Ihr wißt doch, daß zehn herrliche, unbeschwerter Ferientage in DISNEY WORLD in Florida dem Hauptgewinner winken. Eine fantastische

Reise, die Ihr gemeinsam mit einer Begleitperson Eurer Wahl antreten könntet. Flug, Hotel, Eintrittsgelder und Taschengeld — alles zahlen wir!

Noch habt Ihr die Chance, Hauptgewinner zu werden. Oder einen der vielen anderen schönen Preise zu gewinnen. Die Teilnahme-Bedingungen kennt Ihr ja. Zeigt Euren Freunden den Atari-Spiel-Computer bei Euch zu Hause, spielt mit ihnen die spannenden Atari-Spiele. Kauft Euer Freund einen Atari CX 2600 aufgrund Eurer Empfehlung, ist Euer Glück schon fast gemacht. Ihr braucht nur die Gerätenummer die auf der Konsole befestigt ist, (siehe Muster) einzusenden. Die Originalseriennummer! Keine Fotokopie oder „Abschrift“, wie es einige ganz spätfindige Kandidaten machen. Gemogelt wird nicht! Die Gerätenummer ist schließlich Eure Losnummer. Je mehr Losnummern, desto mehr Chancen. Wie stets gibt es jeden Monat diese Preise:

1. Preis: Die zehn neuesten Atari-Cassetten
2. Preis: Die fünf neuesten Atari-Cassetten
3. Preis: Die drei neuesten Atari-Cassetten
Preise im Gesamtwert von über 2.000 Mark.
Das lohnt! So, natürlich wollt Ihr wissen, wer die Glückspilze der vergangenen drei Monate sind. Bitte sehr — und herzlichsten Glückwunsch.

Gewinner Freundschaftswerbung

August 1983 1. Preis Ralph Jungesblut, Gustavstr. 39, 4200 Oberhausen 2. Preis

Carsten Becker, Hermann-Lenz-Str. 9, 3155 Edemissen 3. Preis Michael Niegel, Christoph-Hackethal-Str. 3200 Hildesheim.

Gewinner Freundschaftswerbung

September 1983: 1. Preis Peter Kurth, Röntgenstr. 32, 4152 Kempen 2. Preis Dirk Zuchner, Krummacker 1, 2950 Leer/Loga, 3. Preis Olaf Hinz, Bussestr. 7, 2200 Elmhorn.

Gewinner Freundschaftswerbung

Oktober 1983: 1. Preis Jürgen Böhm, Johann-Sebastian-Bach-Str. 12, 8530 Neustadt/Aisch 2. Preis Marco Jung, Georg-Dreßler-Str. 7D, 2804 Lilienthal 3. Preis Armin Bühler, Vorstadt 8, 7272 Albstadt 3.

Einen wichtigen Termin solltet Ihr unbedingt im Kalender rot ankreuzen, nämlich den 31. Dezember 1983. Alle Karten zur Aktion „Clubmitglieder werben neue Atari-Freunde“, die noch an diesem Tag abgeschickt werden (Datum des Poststempels), nehmen an der Verlosung des Superpreises teil. Die Auslosung erfolgt unter Ausschluß des Rechtsweges am 15. Januar 1984. Übrigens: Jetzt vor Weihnachten stehen Eure Erfolgchancen besonders gut. Was kann man sich Schöneres wünschen, als einen Atari CX 2600 Computer-System mit vielen Spielen? Deshalb heißt es auch diesmal — Mitmachen und gewinnen!

S.N. 100 000 000 000

Schon im letzten Club-Magazin hatten wir auf die neu errichteten Service-Center aufmerksam gemacht, in denen ihr schnell und preisgünstig Hilfe bekommt, wenn es mit Eurem Atari-Computer-System einmal technische Probleme gibt. Nachstehend noch mal die wichtigen Anschriften:

Fernseh-Feuten
Blankenburgerstraße 10
1000 Berlin 41
Tel.: 030/51 30 26

Alfred Geismann
Elektronik-Vertrieb
Alexanderstraße 18
2000 Hamburg 1
Tel.: 040/24 51 31

Hauer & Müller
Stöcker-Straße 35
2800 Bremen 11
Tel.: 0421/49 83 51 82

Klaus Zimmermann
Vertriebs-Service
Große Berlingshe 44
3000 Hannover 1
Tel.: 0511/80 02 44
und
Schachtebeckweg 6
3000 Hannover 1
Tel.: 0511/160 18 41

ATARIs Service Centers

B + B Video
H.F. TV-Service GmbH
Luisenstraße 66
4000 Düsseldorf 1
Tel.: 0211/37 10 51-52
Schüller + Hargis
Büromaschinen-Electronic-Service
Am Voegebinger 5
5000 Köln 51
Tel.: 0221/36 20 69

Biconic Hardware Service
Strahlenberger Weg 16
6000 Frankfurt/Main 70
Tel.: 069/161 12 25

Joachim Reed GmbH
Schloßstraße 20/1
7000 Stuttgart 1
Tel.: 0711/60 03 79

MSG Marketing und Service GmbH
Adalmsmattstraße 5
8000 München 82
Tel.: 089/430 03 33

Fernseh Service
Rudolf Hemmelsbach
Rohrmannstraße 12
8500 München 80
Tel.: 089/26 84 81

Und das bringt Euch das nächste Club Magazin

Textverarbeitung — ganz professionell

Wozu? Wir stellen Euch das preiswerte deutsche Textverarbeitungssystem vor „Atari-Schreiber“ — die Software und den Atari 1027 — die Hardware.

Farbig Drucken

Alle Möglichkeiten für 600 XL- und 800 XL-Besitzer mit unserem Atari 1020 Vierfarbdrucker.

Das Spiel ist da

XEVIOUS — jetzt für das Atari CX 2600 Computer System.

Ganz schön clever, der Pinguin!

PENGO, der Arktidenhitz, neu für Atari PCS und VCS.

GALAXIAN¹
CX 2684
Galaktische Krieger
greifen in
Wellen an.



CENTPEDE
CX 2676
Ein rasanter Kampf
mit dem rasenden
Tausendfüßler.



TENNIS
CX 2680
Das Training
für Wimbledon.



PHOENIX³
CX 2673
Bösartige Vögel
bedrohen die Erde.



Wünsch Dir die Top-Hits von Atari

POLE POSITION¹
CX 2694
Das „Super Formel 1“



BATTLE ZONE
CX 2681
Ein Panzer kämpft
sich durchs
Schlachtfeld.



KANGAROO²
CX 2689
Mama Känguruh boxt
sich durch.



JUNGLE HUNT³
CX 2688
Im Dschungel
lauern jede Menge
Gefahren.



ATARI[®]
A Warner Communications Company